RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND

Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

ごあいさつ

このたびは、ネオジオポケット専用ソフト「SNK VS. CAPCOM 激突カードファイターズ～CAPCOMサポーターズバージョン～」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ゲームを始める前に必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、「取扱説明書」は大切に保管してください。

●この取扱説明書に記載されている情報は開発途中のものです。ゲーム画面などの製品の仕様が一部異なる場合もありますがご容赦ください。

もくじ

激突カードファイターズとは?	4
ストーリー&主人公紹介	5
ゲームの基本操作	6
ゲームの始め方	7
カードゲームの遊び方	8
バトル画面の見方	14
バトルの進め方	15
攻撃について	17
応戦について	19
援護について	20
オプションメニューについて	22
カードメニューについて	23
デッキの組み方	24
カードの入手方法	26
カードの交換	27
通信について	29
途中で電源を切ったら	33

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND

Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

激突カードファイターズとは？

このゲームは、SNKとCAPCOMの人気キャラクターたちがくり広げる夢の対決を表現した、1対1で対戦して遊ぶカードゲームです。

基本ルール

2人のプレイヤーがそれぞれに自分で組んだ**デッキ**を用意して対戦します。そして、相手の**ヒットポイント(HP)**を先に0にした方が勝ちとなります。また、自分の**ターン**の始めに**山札**が0になった場合は負けになります。

用語の解説

- **デッキ**…対戦で使用する50枚1組のカードの束のことです。プレイヤーが自由に組み合わせることができますが、同じカードは3枚までしか組み込めません。なお、初めて対戦するときは、すでに組まれているスターターデッキを使用して戦います。
- **HP**…プレイヤーの生命力を表し、場合により変化します。
- **ターン**…番のことです。この間にカードを引いて攻撃や能力使用などを行います。
- **山札**…ゲームスタート時にシャッフルされたデッキのことです。自分のターンの始めにカードを引くときは、常に山札の一番上のカードを引きます。

ストーリー＆主人公紹介

いま巷では、S社とC社が共同で発売したカードゲーム「SCカードファイターズ」が大人気。あちこちでカード集めに燃えるプレイヤーたちが、日夜対戦をくり返しています。

そんなとき、メーカー公認の大会「SCカードファイターズ」が開催されることになりました。腕に覚えのある人、ない人、みんな優勝めざして参加してきます。さぁ、キミも挑戦してみませんか？

キャップ 性別：男

前年度カードゲーム大会の優勝者で自信的なオヤジ男。マイペースでトボケた面もある。

コメット 性別：女

お嬢さまき菜でしゃべるキャップの妹。比較的まともな性格だが、たまに変な発言をする。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

ゲームの基本操作

このゲームでは、主に以下のような操作を行います。

レバー：カーソルの移動／プレイヤーの移動

Aボタン：各項目・コマンド・カード・会話などの決定／メッセージ送り／ゲームの進行

Bボタン：各項目・コマンド・カードなどのキャンセル／メッセージ送り／1つ前の画面(または操作)にもどる

オプションボタン：オプションメニューの表示／カードの並べ替え／カーソル飛ばし／カードデータの表示／デッキ内容の一覧

※レバー+Bボタン操作で、マップ画面のダッシュ移動やバトル画面のショートカットが行えます。

ゲームの始め方

オープニングデモ後のタイトル画面でAボタンを押してください。スタート画面で3つのメニューのいずれかを選んでAボタンを押してください。

つづきから

セーブデータの続きを遊ぶことができます。セーブデータがない場合は表示されません。

はじめから

ゲームを最初から遊ぶことができます。はじめに男の子と女の子のどちらかをプレイヤー(主人公)として選び、それから名前を入力してください。文字はレバーで選び、Aボタンで入力します。まちがえたときは、Bボタンで1文字ずつ消去して入れ直してください。また、画面下の「カタカナ」・「ABC」のどちらかを選べば、それに対応して画面の文字が変わります。すべてを入力したら「おわり」を選んでAボタンを押してください。

ルールせつめい

「あそびかた」と「ようごかいせつ」の2つのメニューが選べ、カードゲームのルール説明やゲーム中で使われる用語の解説を見ることができます。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

カードゲームの遊び方

用語の解説

このゲームで使用するいくつかの用語(P4で紹介した以外)について簡単に解説します。

- **キャラカード(以下キャラ)**…対戦のメインカードです。攻撃や能力の使用ができます。
- **アクションカード**…対戦を有利に進めるために不可欠なお助けカードです。
- **場**…キャラが攻防をくり広げるフィールドのことです。
- **手札**…各プレイヤーが手に持っているカードのこと。最初は5枚で、自分のターンが来るごとに山札から1枚補充できます。手札の枚数に制限はありません。
- **捨て札**…使用済みのカードのことです。使ったアクションカードやKOされたキャラがこれに当たります。
- **BP**…バトルポイントのことで、キャラの攻撃力と体力の両方の意味を持つ数値です。
- **SP**…ソウルポイントのことで、アクションカードの使用や合体攻撃で消費されます。場に出したキャラのSP増加分だけ溜まっていきます。
- **硬直**…キャラが攻撃したときなどに陥る何もできない状態のことで、自分のターンの始めに解除されます。
- **能力**…キャラが持つ特殊な力のことで、その種類により□・△・○で表示されます。
  - □：使用するときに硬直を伴う
  - △：場に出ると自動的に発動する
  - ○：基本的に場に出ている限り効果が続く

キャラカードの見方

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND

Use Ⓛ to flip pages or pan, Ⓡ to zoom, B to go back

アクションカードの見方

キャラのBPを増やしたり、プレイヤーのHPを回復させたりと、場において様々な効果を発揮します。SPが足りている限りは1ターン中に何枚でも使えます。

カードのイラスト

カードの名前

カード分類
アクションカードということを表します。

消費SP
そのアクションカードを使う上で消費するSPです。

カードゲームの流れ

1 デッキを組む

自分が使うデッキを構築します。50枚1組で、同じカードは3枚までしか組み込めません。組み方については、P24・25で説明します。

2 山札から手札を5枚引く

デッキがシャッフルされて、5枚のカードが自動的に手札となり、それ以外は山札です。

3 先攻・後攻を決める

ランダムで先攻と後攻を決定します。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND

Use Ⓛ to flip pages or pan, Ⓡ to zoom, B to go back

4 自分のターン

次のa～dの手順にしたがって自分のターンを進めます。

a. 自分のキャラの硬直解除

自分のキャラ全員の硬直を解きます。ただし、始まった直後だけはまだキャラが出ていないので関係ありません。

b. カードを引く

自動的に自分の山札からカードを1枚引きます。このとき、山札がないと負けになります。

c. メインターン

ここでは次の4つのことを好きな順番で行えます。

❶ キャラを場に出す(1ターンに1キャラまで／最大3人まで)

手札からキャラを1人選んで場に出すことができます。場に出たばかりのキャラは、そのターン中は攻撃・□能力が使用できず、次のターンで使用可能になります。

❷ キャラで援護する(1ターンに1キャラまで)

出たばかりのキャラや硬直中のキャラには行えません。

❸ アクションカードを使用する(SPがあれば1ターンで何度でも使用可能)

❹ キャラの□能力を使用する

使用するとそのキャラは硬直します。また、出たばかりのキャラや硬直中のキャラは能力を使うことはできません。

d. 攻撃する

キャラによる攻撃には「単独攻撃」・「合体攻撃」の2つがあります(P17・18にて説明)。攻撃をして応戦されなかった場合は攻撃を行ったキャラのBP分だけ相手のHPを減らせます。ただし、場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラは攻撃が行えません。また、攻撃後は自動的に相手のターンに移行します。この間、攻撃を行ったキャラは硬直し、基本的に次のターンの最初で硬直が解けるまで使えません。

5 相手のターン

相手のターンで攻撃をしかけられたら、それに対して応戦することができます。応戦とは、相手のキャラの攻撃を自分のキャラで防ぐことです(P19にて説明)。ただし、応戦できるのは、攻撃してきたキャラ1人または合体攻撃1組に対し、キャラ1人(硬直していないものに限る)のみです。応戦しない場合は、自分のHPが減ります。

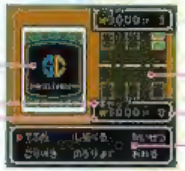
6 勝敗の決定

バトルをくり返して、どちらかのHPが0になるか、もしくは山札からカードを引けなくなる(カードがなくなる)と、バトル終了です。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

バトル画面の見方

CPU戦も通信対戦も、バトルは主にこの画面で行われます。



「てふだ」・「しらべる」・「かいせつ」・「こうげき」・「のうりょく」・「おわる」の6つのメインコマンドを選ぶことができます。

バトルの進め方

自分のターンのときに次のメインコマンドの中から実行したいものを選んでください。

てふだ

手札をどう使うかを選択できます。キャラカードの場合、手札の中からキャラを選択し、そのキャラを場に出すときは「つかう」を選び、どの場所に出すかを決定してください。キャラのデータを見たいときは「データ」を選択してください。また、オプションボタンでカードを並べ替えることもできます（CPU戦時のみ）。

しらべる

場の状況を調べることができます。4つのサブコマンドの中から選んでください。

- 場のキャラ……場に出ているキャラのBPや能力などがわかります。
- じょうきょう……自分と相手の手札や山札の数などが表示されます。
- 自分の捨て札…自分の捨て札が表示されます。
- 相手の捨て札…相手の捨て札が表示されます。

かいせつ

ゲーム中に出てくる用語の解説をします。選択した用語の説明文が表示されます。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

バトルの進め方

こうげき

場に出ているキャラを使って相手を攻撃できます(場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラは使えません)。
攻撃可能なキャラを選択して、「たんどく」・「2がったい(SP5消費)」・「3がったい(SP10消費)」のいずれかを選んでください。
攻撃キャラが複数いる場合は、すべてのキャラで攻撃するか、指定したキャラだけに攻撃させるかを選択できます。攻撃をしたあとは自動的に相手のターンになります。

のうりょく

場に出ているキャラの□能力を使えます(場に出たばかりのキャラや硬直しているキャラは使えません)。能力を使いたいキャラを選択してください。そのキャラの持つ能力によっては、能力を発揮する対象を選ぶものもあります。

おわる

自分のターンが終了します。
このコマンドを選んだら、取り消すことはできません。
※オプションボタンでカーソルが「おわる」に飛び、再度押すとターンが終了します。

攻撃について

攻撃は、場に出ている攻撃可能なキャラで行います。攻撃には1人ずつ攻撃する「単独攻撃」、複数のキャラで攻撃する「合体攻撃(SP消費)」の2つがあります。攻撃のときに負けたキャラは捨て札になります。また、単独攻撃は同時に3枚まで可能です。

ー勝ち負けの計算方法ー

攻撃キャラと応戦キャラの間で、単純なBPの引き算が行われます。
攻撃キャラBP500で応戦キャラBP300の場合は、攻撃キャラのBPが500−300=200になります。
応戦キャラはKOされ、捨て札に置かれます。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use Ⓛ to flip pages or pan, Ⓡ to zoom, B to go back

SPを溜めて合体攻撃を使え！

合体攻撃は、場に複数の攻撃可能なキャラが出ているとき、一定量のSPを消費して、相手に貫通ダメージを与えることができる強力な攻撃です。合体攻撃は2キャラ合体でSP5消費、3キャラ合体でSP10消費となります。

ー貫通ダメージの解説ー

例

1番手サスカッチ(BP400)
2番手ザンギエフ(BP700)の合体攻撃 ＋
VS
大門(BP500)

1）まず、サスカッチ対大門はBP400対BP500で大門の勝利。大門のBPは500−400=100となります。

2）続いてザンギエフ対大門はBP700対BP100でザンギエフの勝ちとなり、そのBPは700−100=600です。

3）ザンギエフの残りBP600分が、相手のHPから減ります。

ー合体攻撃の注意点ー

合体攻撃のときには○能力が無効になります。例えば、ハイデルンは「ハイデルンが相手自身にダメージを与えた場合にSPを最大3ポイント吸い取る」という能力を持っていますが、合体攻撃で貫通ダメージを与えてもSPは吸い取れません。

応戦について

相手のキャラの攻撃を自分のキャラでブロックすることができます。応戦は出したばかりのキャラでも大丈夫。応戦するかどうかは、プレイヤーが選択できます。

〈応戦した場合〉
キャラ同士のバトルになります。

〈応戦しない、または自分のキャラが場にいない場合〉
相手の攻撃がプレイヤー自身にヒットして
HPが減ってしまいます。

〔注意！〕
・硬直しているキャラでは応戦できません。
・相手の攻撃キャラ1人または合体攻撃1組に対して、応戦できるキャラは1人です。

応戦するときの操作

バトル中に相手が攻撃してきたら、画面に次の3つのコマンドが表示されます。いずれかを選んで相手の攻撃に対応してください。

●応戦する……応戦します。応戦キャラとその相手キャラを選んでください。

●応戦しない…応戦しません。
相手の攻撃によって自分のHPが減ります。

●場のキャラ…自分と相手のキャラのBPや能力を調べられます。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

援護について

場に出ているキャラに特定のキャラをつけて、BPを一緒に300ポイント増やすことを「援護」といいます。援護は場に出ているキャラに行えますが、場に出たばかりでないことと、硬直していないことが条件です。

援護するキャラと援護されるキャラの関係

キャラによって援護してくれるキャラ(相性のいいキャラ)が決まっており、それらはカードデータ画面で一覧できます。「しらべる」コマンドを使って調べてください。その中に「?」の表示がある場合、SNKキャラなら援護してくれるCAPCOMキャラが、CAPCOMキャラなら援護してくれるSNKキャラがいることを表します。

注意!

相性のいいキャラ同士は基本的に互いに援護しあいますが、一部に例外もあります。

〈例:ザベルとレイレイの場合〉

ザベルはレイレイを援護できますが、レイレイはザベルを援護できません。

援護するときの操作

援護してくれるキャラが手札にある場合、そのキャラを選んで援護をつけたいキャラにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。援護が行われ、パワーがアップします。

注意!

・援護は1ターンにつき1回です。
援護されたキャラは硬直しません。攻撃や能力を使うことができます。
援護されたキャラがKOされると、援護についたキャラも同時にKOになります。
援護したキャラの能力やSPは無視されます。
援護につけるキャラは1種類1枚までです(例外もあります)。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

オプションメニューについて

マップ画面でオプションボタンを押すと、オプションメニューが表示されます。そのときの状況に応じて必要なメニューを選択してください。

ステータス

プレイヤーの対戦成績、プレイタイム、持っているコインなどを確認できます。

カード

カードメニュー画面で持っているカードの確認やデッキを組むことができます。→P23

セーブ

現在の状態をセーブします。
「セーブしてもいいですか？」のメッセージに対して、「はい」を選択するとセーブを行います。なお、このゲームではデータを1つしかセーブできませんので、セーブを行うと前のデータは自動的に消去されてしまいます。

メッセージ

メッセージを表示する速さを「おそい」「ふつう」「はやい」のいずれかに設定できます。

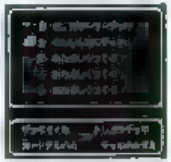
つうしん

通信対戦やカードの交換などが行えます。→P29～32

カードメニューについて

オプションメニューで「カード」を選択するとカードメニュー画面に切り替わります。ここでは、次の4つのカードメニューを選ぶことができます。目的に応じて選択してください。

デッキをくむ



デッキの内容を変更することができます。組み替えたいデッキ、あるいは「あたらしくつくる」を選択してください。
→P24、25

カードアルバム

今まで入手したカードのデータとカード紹介を見ることができます。SNKキャラカード、CAPCOMキャラカード、アクションカードの3つの種類ごとにカード名とその枚数が表示されているので、レバー左右で見たいカードの種類を選んでください。次にレバー左右でページを切り替え、上下でカードを選んでAボタンを押せば、そのカードの情報が表示されます。カードの種類を切り替えたいときはBボタンを押してください。

しようデッキ

複数あるデッキからバトルに使用するものを選択できます。

デッキのなまえ

デッキに名前をつけたり、すでに作成してあるデッキの名前を変更したりすることができます。デッキを選択して名前を入力してください。デッキの名前の入力方法は、プレイヤーの名前を入力するときの操作と同じです。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

デッキの組み方

カードメニューの「デッキをくむ」を実行すると、デッキの組み替えが自由にできます。

デッキ組み替えまでの手順

①「オプションメニュー」の「カード」を選択

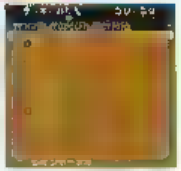
②「カードメニュー」の「デッキをくむ」を選択

③組み替えたいデッキ、あるいは「あたらしくつくる」を選択

④デッキ組み替え画面で実際にデッキを組み替える

※「あたらしくつくる」を選んだ場合は、組み替え画面に進む前に、手動で組むか自動(オート)で組むかの選択があります。

デッキの組み替え操作



まず、レバー左右で種類を選択します。種類を決めたら、次はレバー左右でページを切り替え、レバー上下でカードを選んでください。カードを決定するとカード名が点滅するので、さらにレバー左右でカードの枚数を選び、Aボタンで確定します。同じカードは3枚まで。この操作をくり返してデッキの組み替えが完了したら、Bボタンを押してください。

「まぞん」「くずす」「やめる」の3つのコマンドが表示されるので、「まぞん」を選んで実行してください。新しくデッキを組んだ場合は、「まぞん」を実行したあと、デッキの名前を入力します。また、デッキをすべて最初から組み直したい場合は「くずす」を、組み替えをやめたい場合は「やめる」を選んでください。

※カードの種類、カーソルを合わせてオプションボタンを押すと、デッキの内容を一覧で見ることができます。このデッキ内容一覧画面では、オプションボタンを押すことで、BP、SP、1枚数の表示切り替えができます。

※各カード、カーソルを合わせてオプションボタンを押した場合は、そのカードの情報を見ることができます。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

カードの入手方法

スターターデッキ（最初に持っているカード）以外のカードは、勝負に勝つことによって入手できます。また、いろいろな所でカードを見つけることもできます。その他にも、ゲーム内でのカード交換や友だちとのカード交換によって手に入れることが可能です。カードの総数は300枚、たくさん集めて強いデッキをつくってください。

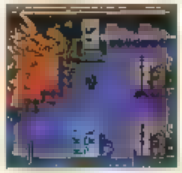
カードのレアリティ

カードにはレアリティ（入手の難易度）が設定されています。レアリティは低い（手に入りやすい）順からD→C→B→A→Sとなっていて、レアリティAやレアリティSのカードになると、なかなか入手できません。レアリティはカード交換の際の目安になります。

カードの交換

カード トレードマシン

同じカードばかりあっても困る、というときはカードトレードマシンを利用してください。使わないカードをまとめてトレードマシンに入れれば、ランダムで選ばれた1枚のカードと交換できます。貴重なカードが出てくることもあれば、入れたものと同じカードが出てきてしまう場合もあります。また、カードが出てきた時点で、それまでのデッキ内容のデータが自動的にセーブ（更新）されるのでご了承してください。交換条件はレアリティDのカードなら10枚投入、レアリティCのカードなら5枚投入です。



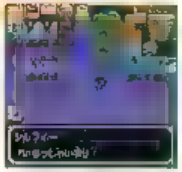
利用方法

まず、投入するカードのレアリティを選択し、次に投入するカードを必要な枚数だけ選んでください。カードをすべて選び終わるとトレードマシンに入れてよいかを確認してきます。「はい」を選べば、ランダムで選ばれたカードが1枚出てきます。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

カードトレードショップについて

ゲーム中、カードの交換をしてくれるお店があります。トレードショップにあるカードなら、同じレアリティ以上のカード3枚と交換できます。また、トレードショップで交換することでしか手に入らないカードもあります。



利用方法

はじめにカードのカタログ画面が表示されるので、目当てのカードを選んでください。目当てのカードの情報を見るときは「データ」を選び、交換の意志が固まったら「けってい」を選択します。そのあと交換するカード3枚を選ぶと、交換するかを確認してきます。「はい」を選択すれば、交換成立です。

通信について

通信ケーブル（別売）や無線ユニット（別売）を使って、友だちと通信対戦やカードの交換を行うことができます。ここでは通信を利用した遊び方についての説明です。通信の際は、通信ケーブル1本（または無線ユニット2個）、「激突カードファイターズ」ソフトカセット2個（バージョンちがいでもOK）、本体2個（ネオジオポケットカラーまたはネオジオポケット）を用意して正しくセッティングしてください。

通信メニュー

オプションメニューの「つうしん」を選択すると、通信メニューが表示されます。
実行したいメニューを選んでください。

- **たいせん**　通信対戦を行えます。
- **カードをあげる**　通信相手に、カードをあげることができます。
- **カードをもらう**　通信相手からカードをもらうことができます。
- **ポケットせつぞく**　「頂上決戦 最強ファイターズ」（※1）とカードアルバムのデータを送信します。（※2）
- **むせんせってい**　自分や相手の無線ユニットナンバーを登録したりします。

※1「頂上決戦 最強ファイターズ」はSNK VS CAPCOMシリーズ第2弾ソフトで、99年12月、発売予定の格闘ゲームです。
※2「ポケットせつぞく」の際は、双方が「頂上決戦 最強ファイターズ」のソフトカセットを本体に差し込んでおく必要があります。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

無線ユニットの設定

無線ユニットを使う場合は、最初に「むせんせってい」を行ってください。これを行わずに無線ユニットを使うことはできません。「むせんせってい」には、次の3項目があります。

じぶんのむせんNo.にゅうりょく

自分の使う無線ユニットの「むせんNo.」を入力します。「むせんNo.」とは、無線ユニット本体に書かれてあるシリアルナンバー(7ケタの数字)のことです。レバーの上下左右で数字入力してください。

むせんユニットとうろく

通信相手の無線ユニットの「むせんNo.」を登録します。登録する場所を選択して、相手の「むせんNo.」を入力してください。そのあと相手の名前も入力すれば、登録完了です。

むせんユニットをさがす

周りの通信可能な無線ユニット(このメニューに入っている人)を探します。

通信対戦の始め方

1 通信を始める

まず、両者ともに通信メニューの「たいせん」を選び、通信対戦後にゲームデータがセーブされてもよいかの問いに「はい」と答えます。そのあと通信ケーブルか無線ユニットかを選択してください。通信ケーブルを選択した場合は、どちらかがAボタンを押して通信開始です。無線ユニットを選択した場合は、相手の「むせんNo.」を入力するか、リストの中から通信相手を選ぶと通信が始まります。

2 対戦ルールを設定する

通信対戦を始める前にルール設定をすることができます。次の3つの試合方式のいずれかを選んでください。

- **●エキシビションマッチ** 勝者はランダムでカードを1枚入手できます。敗者にリスクはありません。
- **●ノーマルマッチ** それぞれ対戦の前に自分のカードを1枚選びます。敗者は、その選んだカードを相手に取られてしまいます。
- **●デスマッチ** 敗者は勝者に使用中のデッキからカードを1枚取られてしまいます。カードはランダムで選ばれます。

3 ハンディキャップを設定する

プレイヤー間でハンディキャップを設定するかどうかを決めます。設定する方を選ぶと、互いのデッキ内容からCPUが自動的にハンディキャップを算出して対戦が始まります。設定しない場合は、HPの選択後に対戦に入ります。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

通信によるカード交換

相手にカードをあげる場合

相手に自分のカードをあげるときは、カードメニューの「カードをあげる」を選んでください。相手にあげてもいいカードを最大6種類（594枚）まで選択できます。選び終わったらBボタンで「あげる」「やめる」のコマンドを表示させ、「あげる」を選択してください。あとは通信ケーブルか無線ユニットかを選べば、相手にカードを送信することができます（無線ユニットの場合は通信前に相手を選ぶ必要があります）。

相手からカードをもらう場合

相手からカードをもらうときは、カードメニューの「カードをもらう」を選んでください。通信ケーブルか無線ユニットかを選択すれば、相手のカードを受信することができます（無線ユニットの場合は通信前に相手を選んでください）。

『頂上決戦 最強ファイターズ』にデータを送る

「頂上決戦 最強ファイターズ」に、カードアルバムのデータ（カード収集の達成率）を送信できます。カードメニューの「ポケットせつぞく」を選んでください。データを送ったらどうなるかは、見てのお楽しみです。

途中で電源を切ったら

CPU戦に限り、バトルの途中で電源スイッチを切ってもそのターンの最初から再開することができます。ただし、電池切れの場合やACアダプタを抜いて電源を切った場合は、バトルに復帰することはできません。

復帰の方法

①バトル中に電源スイッチを切って、ゲーム終了します（ソフトカセットは差したまま）。

②再び電源スイッチを入れたとき、バトルから始めるかどうかを選択できます。

- 「はい」を選ぶと、バトル中に電源を切ったターンの最初から再開します。
- 「いいえ」を選ぶと、オープニングにもどります。

注意!

バトル中に電源を切っても、いったんソフトカセットを抜いてしまうと、再び電源を入れたときにバトルに復帰できない場合があるので注意してください。

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND
Use L to flip pages or pan, R to zoom, B to go back

MEMO

本製品に関するお問い合わせは、下記まで。

SNKサービスセンター

〒564-0063大阪府吹田市

TEL.06-6

[受付時間] 9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)

SNKホームページ

インターネットで"ネオジオポケット"の最新情報をキャッチしよう!!

http://www.

SNKサポーターズクラブ 会員募集のお知らせ!!

入会希望の方は、郵便局所定の払込取扱票に必要事項を記入のうえ、3,000円を郵便局にてお振り込みください。

口座番号	00000-0-000000	金額	3,000円
加入者名	SNKサポーターズクラブ事務局		
通信欄	郵便番号・住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・職業(学年)・所有しているゲーム機(複数回答可)		
払込人住所氏名	ご自分の郵便番号・住所・氏名・電話番号をお書きください。		

※ 振り込み手数料はお客さまのご負担になります。ご了承ください。

入会すると、こんな特典がもらえるよ!

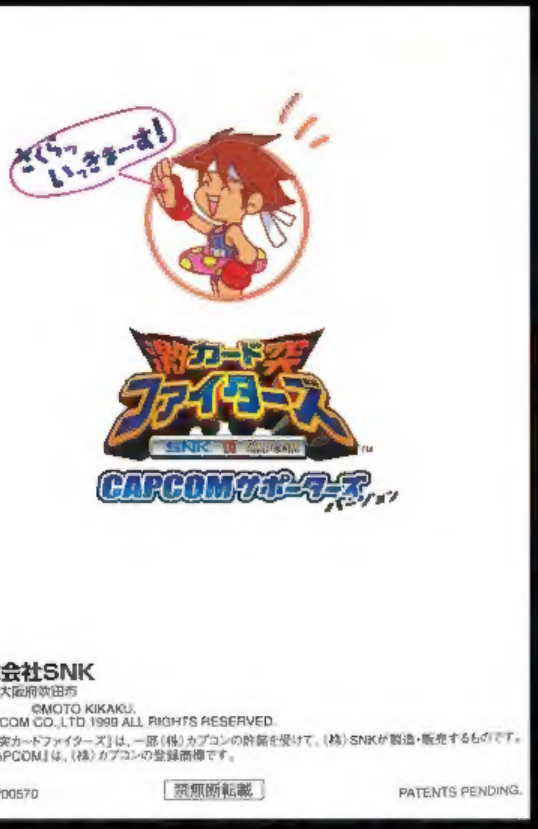
入会記念グッズ　特大ウエストポーチとバスケース

会員特典
- ☆メンバーズカード
- ☆会報誌 "SNKサポーターズクラブタイムズ"(年4回発送予定)
- ☆シーズンメール(暑中見舞い・年賀状)
- ☆オリジナルグッズ通信販売
- ☆「SNK開発ビル」見学ご優待

お問い合わせ先　〒564-0053　大阪府吹田市
株式会社SNK　SNKサポーターズクラブ事務局
☎06(6
[受付時間] 10:00～17:00(土・日・祝は除く)

RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND

Use Ⓛ to flip pages or pan, Ⓡ to zoom, Ⓑ to go back



RESET
CONTROLS
DISPLAY
MANUAL
REWIND

Use Ⓛ to flip pages or pan, Ⓡ to zoom, Ⓑ to go back